

Resgate Sammy



Use suas habilidades de design para criar uma engenhoca para resgatar Sammy!

Sammy caiu em uma cratera e precisa de sua ajuda! Crie uma engenhoca de resgate usando uma polia para tirar Sammy da cratera e voltar para a segurança.

Passo a passo

1. Primeiro, configure sua cena. Você deve configurar a "cratera" de Sammy a cerca de 30 centímetros (~ um pé) abaixo da mesa em que está trabalhando. Você pode usar uma cadeira, uma caixa de cabeça para baixo ou algo semelhante. Coloque Sammy lá e um VEX IQ Field Tile na tabela acima. Examine as peças do VEX IQ e colete aquelas que você acha que podem ajudá-lo a criar uma engenhoca com uma polia.
2. Tendo as peças em mente, desenhe um esboço inicial de sua engenhoca de resgate.
3. Construa seu design e teste-o tentando resgatar Sammy. Está funcionando? Em caso afirmativo, o que você pode fazer para que funcione melhor? Se não, como você pode melhorar o design para que funcione?
4. Reconstrua sua engenhoca de resgate usando o que você aprendeu durante a primeira compilação e teste-a novamente. Você conseguiu resgatar Sammy? Se você precisar tentar novamente, tudo bem! Continue tentando até ter um design bem-sucedido.
5. Depois de conseguir resgatar Sammy, faça um desenho final do seu design, rotulando as peças. Dê um nome à sua engenhoca de resgate e compartilhe com um colega de classe!

'SUBINDO DE NÍVEL'

- **Engenhoca Deluxe** - Uma polia é uma máquina simples. Você pode adicionar outra máquina simples ao seu projeto para torná-lo mais eficaz? Pesquise os tipos de máquinas simples e experimente!
- **Resgate Complexo** - Adicione distância entre a polia e Sammy e tente um novo design ou crie uma engenhoca que possa resgatar vários Sammys.

Dicas profissionais

Pesquisa de polias

- Faça uma pesquisa sobre diferentes tipos de polias e como elas funcionam, para ajudar com suas ideias de design!